2024年 後期 ベーシック

CGクリエイター検定／Webデザイナー検定／CGエンジニア検定
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

試験開始前までに，以下に記載の注意事項を必ずお読みください．
（試験開始の合図があるまでは，問題冊子を開いてはいけません）

■注意事項

○受験票関連

1．着席して受験票と写真付身分証明書を机上に提示してください．
2．携帯電話，スマートフォン，スマートウォッチなど試験の妨げとなるような電子機器は電源を切り，受験票・写真付身分証明書・筆記用具・時計(時間表示機能のみのもの)・試験監督者から許可を得たもの以外のものはバッグ等にしまってください．
3．受験票に記載されている検定名に間違いがないか確認してください．検定名の変更は，同レベルでの変更のみ試験開始前までに試験監督者に申し出てください．
4．その他受験票の記載に誤りがある場合も，試験開始前までに試験監督者に申し出てください．
5．受験票は着席している間は机上に提示してください．
6．受験票と問題冊子は，試験終了後にお持ち帰りいただけます．
7．今回の検定試験の解答は今週水曜日以降，合否結果は試験日から約30日後にCG-ARTSのWebサイトにて発表します．URLは受験票の切り離し部分に記載されています．

○試験時間・試験実施中

8．試験時間は，単願は60分，併願は100分です．
9．試験開始後，35分を経過するまでは退出を認めません．35分経過後，解答を終えて退出したい方は挙手して着席したままでお待ちください．退出する際は，他の受験者の妨げにならないよう速やかに退出してください．試験教室内，会場付近での私語は禁止です．
10．試験終了10分前からは退出の指示があるまでは退出を認めません．
11．試験時間は，試験監督者の時計で計ります．
12．トイレへ行きたい方，気分の悪くなった方は挙手して試験監督者に知らせてください．
13．不正行為が認められた場合は，失格となります．
14．計算機などの電子機器をはじめ，その他試験補助となるようなものの使用は禁止です．
15．問題に対する質問にはお答えできません．

○問題冊子・解答用紙

16．問題冊子と解答用紙(マークシート)が一部ずつあるか，表紙の年度が今回のものになっているか確認してください．

続けて裏表紙の注意事項も必ずお読みください．

17. 試験開始後，問題冊子・解答用紙に落丁，乱丁，印刷不鮮明の箇所があった場合は挙手して試験監督者に知らせてください．

18. 受験する検定の問題をすべて解答してください．受験する検定ごとに解答する問題が決まっています．試験開始後，問題冊子の表紙の裏面の「受験検定別　解答問題番号一覧」でも確認できます．違う検定の問題を解答しても採点はされません．各検定の問題は，以下の各ページからはじまります．

・第１問〈共通問題〉は，受験者全員が，必ず解答してください．

第１問〈共通問題〉を解答後，受験する検定の以下の各ページから解答してください．

19. 解答用紙の記入にあたっては，以下について注意してください．正しく記入およびマークされていない場合は，採点できないことがあります．

（1）HB以上の濃さの鉛筆(シャープペンシル)で記入およびマーク欄をぬりつぶしてください．ボールペン等では採点できません．

（2）**氏名欄**へ**氏名**および**フリガナ**の記入，**受験番号欄**へ**受験番号**の記入およびマーク，**受験者区分欄**へ**受験者区分**をマークしてください．

（3）**受験する検定の解答欄にマークしてください．**解答用紙の解答欄は，**検定ごとに異なります．****第１問〈共通問題〉**は，マークシート表面の**〈共通問題〉**欄にマークしてください．**第２問目**からの解答は，受験する検定により解答をマークする箇所が異なるため注意してください．

■CGクリエイター検定／Webデザイナー検定

⇒ **表面**の該当する解答欄へ記入．

■CGエンジニア検定／画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

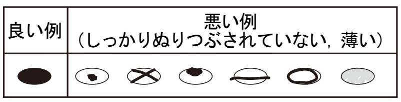
⇒ **裏面**の該当する解答欄へ記入．

（4）解答欄の a，b，c，････は設問に対応し，それぞれ解答として**ア**～**キ**から選び，マーク欄をぬりつぶしてください．

例：**第１問 a**の解答として**ウ**をマークする場合

問題番号		解答欄						
		ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
1	a	ア	イ	●	エ	オ	カ	キ
	b	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ
	c	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ

〈マーク例〉



（5）問題文中に注記がない限り，1つの解答群から同じ記号を2度以上用いることはできません．

（6）**必要事項が正しく記入およびマークされていない場合，採点できないことがあります．**

試験監督者の指示に従い，解答用紙に必要事項を記入して，試験開始までお待ちください．

受験検定別　解答問題番号一覧

受験する検定の欄に記載された番号の問題をすべて解答してください．

第１問〈共通問題〉は，受験者全員が，必ず解答してください．

併願の場合は，受験する検定により解答する問題数が異なります．たとえば，「CGクリエイター検定」と「Webデザイナー検定」の併願の場合は，**第1問〈共通問題〉～第19問**の全19問，「CGエンジニア検定」と「画像処理エンジニア検定」の併願の場合は，**第１問〈共通問題〉と第20問～第33問**の全15問を解答してください．

検定 / 問題番号	CGクリエイター検定	Webデザイナー検定	CGエンジニア検定	画像処理エンジニア検定	マルチメディア検定

第１問〈共通問題〉は，受験者全員が，必ず解答してください．

問題番号	CGクリエイター検定	Webデザイナー検定	CGエンジニア検定	画像処理エンジニア検定	マルチメディア検定
1〈共通問題〉	1	1	1	1	1
2	2				
3	3				
4	4				
5	5				
6	6				
7	7				
8	8				
9	9				
10	10				
11		11			
12		12			
13		13			
14		14			
15		15			
16		16			
17		17			
18		18			
19		19			
20			20		
21			21		
22			22		
23			23		
24			24		
25			25	25	
26			26	26	
27			27	27	
28			28	28	
29				29	
30				30	
31				31	
32				32	
33				33	
34					34
35					35
36					36
37					37
38					38
39					39
40					40
41					41
42					42

注意事項

第１問〈共通問題〉は，受験者全員が，必ず解答すること．

解答用紙の解答欄は，検定ごとに異なります．注意して解答すること．

ベーシック

共通問題

問題数　１問　　　問題番号　第１問〈共通問題〉

CGクリエイター検定
Webデザイナー検定
CGエンジニア検定
画像処理エンジニア検定
マルチメディア検定

注意事項　第１問〈共通問題〉は，受験者全員が，必ず解答すること．

第１問〈共通問題〉

以下は，知的財産権に関する問題である．[　　　]に最も適するもの，または最も適するものの組み合わせを解答群から選び，記号で答えよ．

（１）著作権は，著作物を[a]した時点で自動的に発生するため，権利を取得するための何らかの方式はなく手続きの必要はない．著作者がもつ権利のうち，[b]は，他人に譲渡することができ，複製権や上演権・演奏権などを含む．

【解答群】

	a	b
ア	公表	著作財産権
イ	公表	著作者人格権
ウ	創作	著作財産権
エ	創作	著作者人格権

（２）図１は，写真家のA氏が，B氏からの依頼を受けて，2024年にB氏を撮影した写真である．このとき，[a]．



図１

【解答群】

ア．この写真の著作者はA氏である　　イ．この写真の著作者はB氏である

ウ．この写真の著作者はA氏とB氏である　　エ．この写真には著作者はいない

（3）X高等学校のダンス部では，今年の文化祭のステージパフォーマンスのダンス曲として，昨年販売されたCDアルバムに収録されている新進気鋭のアーティストY氏の楽曲を利用した．楽曲などの著作物を著作権者から許諾を得ることなく使用しても著作権侵害にならない行為をすべて選んだものは［ a ］である．なお，学校の文化祭など，観客から入場料を取らず，演者など報酬の支払いがなく，営利を目的としたものではない場合には，著作権者からの許諾を得ることなく，著作物を利用することができる（著作権法第38条）．

［説明］

①部員Aは，自宅で練習するため，自分が購入したCDに収められているアーティストY氏の楽曲を自分のスマートフォンにコピーした．

②部員Aの兄Bは，アーティストY氏の楽曲を使用した文化祭のステージパフォーマンスを動画撮影して帰宅後に家族全員で観た．

③兄Bは，アーティストY氏の楽曲を使用した文化祭のステージパフォーマンスの映像が好評であったため，B自身のSNSアカウントで公開した．

【解答群】

ア．①	イ．②	ウ．③	エ．①，②
オ．①，③	カ．②，③	キ．①，②，③	

（4）Z社では，ハードウェアの画像処理方法に関する発明について法的保護を受けたいと考えている．このとき適用される法律は［ a ］法であり，「物」，「方法」，「物の生産方法」の発明を保護対象としている．

【解答群】

ア．意匠	イ．実用新案	ウ．商標	エ．特許

注意事項

第１問〈共通問題〉を解答後，受験する検定の以下の各ページから解答すること．

ベーシック

CGクリエイター検定

問題数	問題番号
10問	第１問〈共通問題〉／第２問～第10問

注意事項

第１問〈共通問題〉(p.2) は，受験者全員が，必ず解答すること.

解答用紙の解答欄は，検定ごとに異なります．注意して解答すること.

注意事項　CGクリエイター検定は，第１問〈共通問題〉と第２問～第10問を解答すること．

第２問

以下は，モデリングに関する問題である．a～dの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

a．**図１**は，ポリゴンでつくられたモデルである．このモデルの赤いポリゴンを，**図２**で示す矢印の方向に押し出した結果が**図３**である．同じモデリング手法を用いて，**図４**のモデルの各ポリゴンを法線ベクトルの方向に押し出した場合の結果として，適切なものはどれか．なお，**図４**はポリゴンの表を表示している．

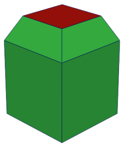


図１

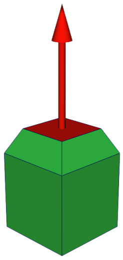


図２

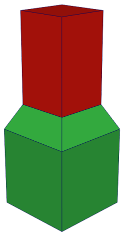


図３

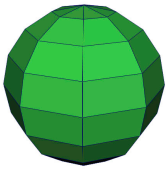
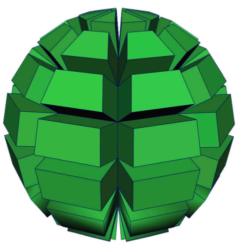


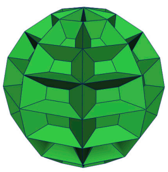
図４

【解答群】

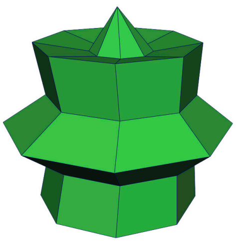
ア．



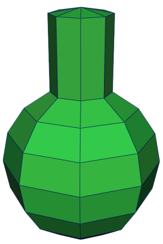
イ．



ウ．



エ．



b．図５はポリゴンモデルを再分割し，滑らかな曲面を生成したものである．このような手法を何とよぶか．

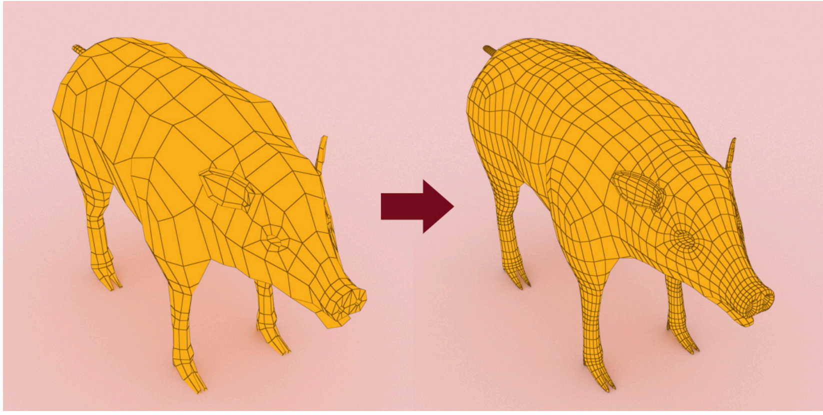
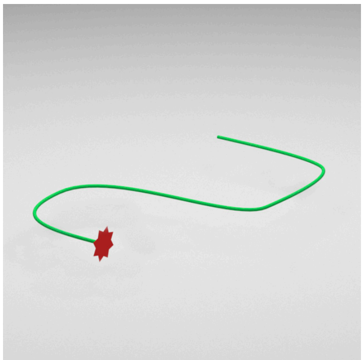


図５

【解答群】

ア．ポリゴンリデューサー
イ．曲面パッチ
ウ．サブディビジョンサーフェス
エ．サブサーフェススキャッタリング

c．図６〈1〉に示す赤色の断面形状に，あるモデリング手法を適用して〈2〉を作成した．その手法はどれか．



〈1〉



〈2〉

図６

【解答群】

ア．プリミティブ
イ．CSG表現
ウ．回転のスイープ
エ．押し出しのスイープ

ｄ．図７のモデルと図８のモデルを集合演算の積演算を用いて新しい形状を作成した．その結果として，適切なものはどれか．



図７

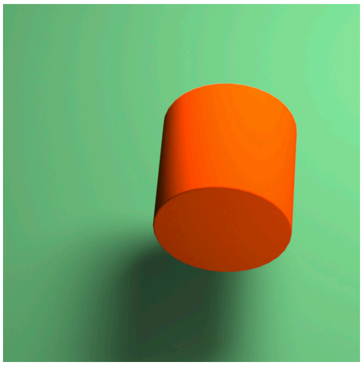
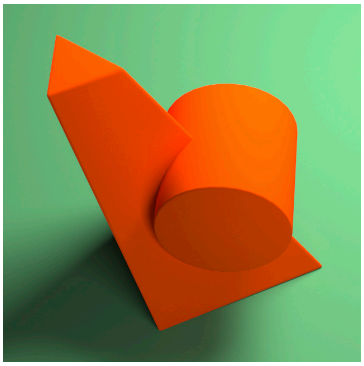


図８

【解答群】

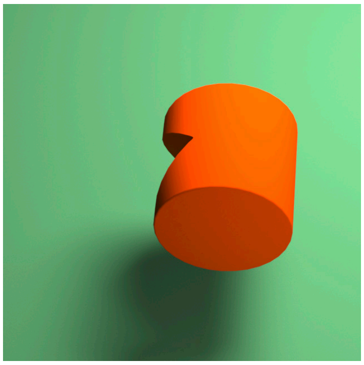
ア．



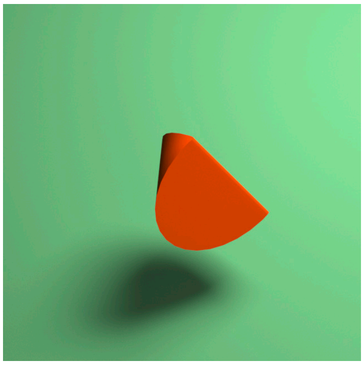
イ．



ウ．



エ．



第３問

以下は，マテリアルとレンダリングに関する問題である．ａ～ｄの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

ａ．図１は，レンダリングされたグラスの画像である．この画像を生成するためのデータにコースティクスの効果が現れるように設定し，再レンダリングした画像はどれか．



図１

【解答群】

ア．



イ．



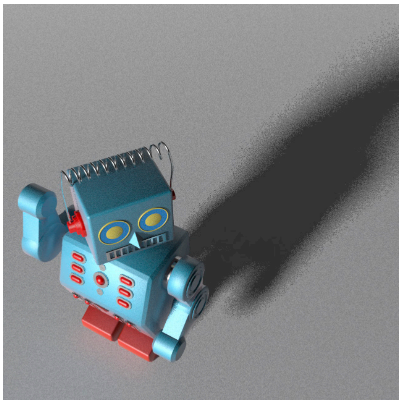
ウ．



エ．



b．図２は，ライトに影を落とす設定を行い，レンダリングをした画像である．しかし，影の精度が低く画像が粗く見えるため修正をしたい．その方法はどれか．


図２

【解答群】
ア．シャドウサンプリングの数を多くする．
イ．アンチエイリアシングの精度を高くする．
ウ．影の色を変える．
エ．ライトの数を増やす．

c．図３のグラスのマテリアル成分を1つだけ変更し，図４を作成した．変更したマテリアル成分はどれか．


図３


図４

【解答群】
ア．鏡面反射光（スペキュラ）
イ．屈折率
ウ．反射率
エ．透明度

ｄ．図５〈1〉と〈3〉はモデル，ライティングともに同じものである．〈1〉には〈2〉の画像を用いてバンプマッピングを適用し，〈3〉には〈4〉の画像を用いてノーマルマッピングを適用した．バンプマッピングおよびノーマルマッピングの説明として，適切なものはどれか．

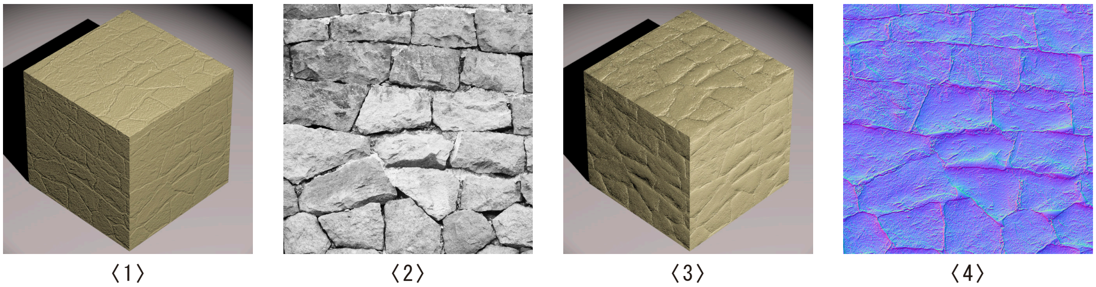


図５

【解答群】

ア．ノーマルマッピングは画像のピクセルの値を，法線ベクトルを変化させるための値として用いる．

イ．ノーマルマッピングを適用するとモデルの形状が変形する．

ウ．バンプマッピングのほうがより正確な凹凸表現ができる．

エ．どちらの手法もディスプレイスメントマッピングと比べて，レンダリング時間がかかる．

第４問

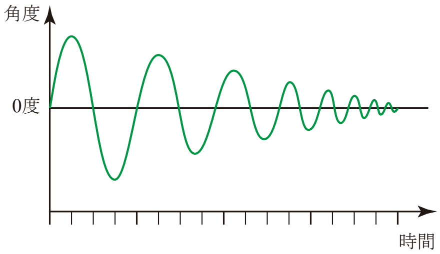
以下は，アニメーションに関する問題である．ａ～ｄの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

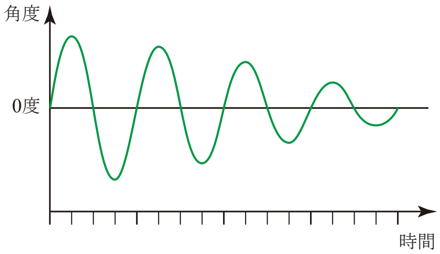
ａ．図１は振り子時計である．この時計は振り子の等時性(振幅の大小にかかわらず周期が一定である性質)を応用しているが，その性質を保持したまま，振り子の振幅が徐々に小さくなるようすをアニメーション化したい．振り子の回転のファンクションカーブとして，適切なものはどれか．

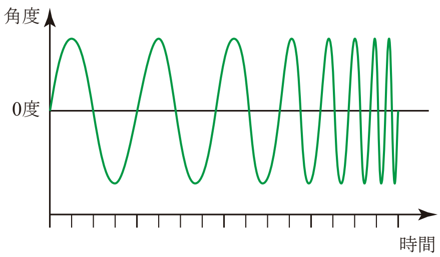


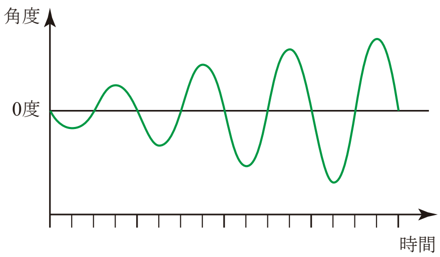
図１

【解答群】

ア．


イ．


ウ．


エ．


b．フォワードキネマティクスの説明として，正しいものはどれか．

【解答群】

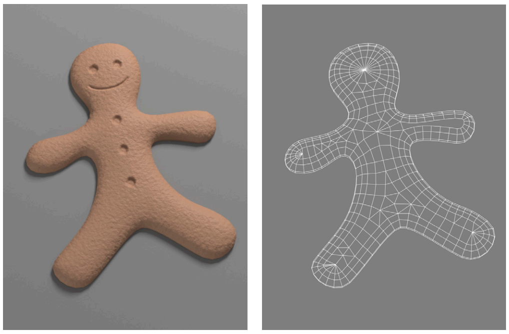
ア．各関節の角度を個別に指定する方法である．回転の角度があらかじめ決まっているものや，規則的な動きをするものに適している．

イ．階層構造の末端の位置を指定し，そこに至る関節の角度を自動的に計算する方法である．歩行時に足を地面に接地させておく場合などに用いられる．

ウ．モデルの骨格として，ボーンオブジェクトで階層構造を形成したものである．人物や動物の場合は，実際の骨格を模して構成することが多い．

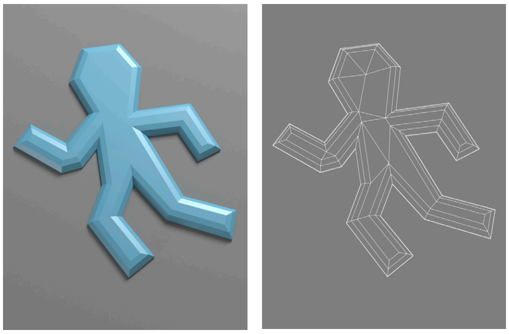
エ．重要となるポーズを先に設定し，その間のフレームを補間することで埋めてゆく方法である．補間方法は複数あり，目的に応じて使い分ける必要がある．

c．図２は人型のクッキーのモデルである．表面の凹凸や顔の表情などは，テクスチャマッピングで行っている．このモデルをブレンドシェイプでアニメーションするために，図３のモデルを作成したが，エラーとなって使用できなかった．使用できなかった理由として考えられるものはどれか．



〈1〉レンダリング画像　〈2〉ワイヤフレーム

図２



〈1〉レンダリング画像　〈2〉ワイヤフレーム

図３

【解答群】

ア．マテリアルが異なるため．

イ．スケルトン構造をもたないため．

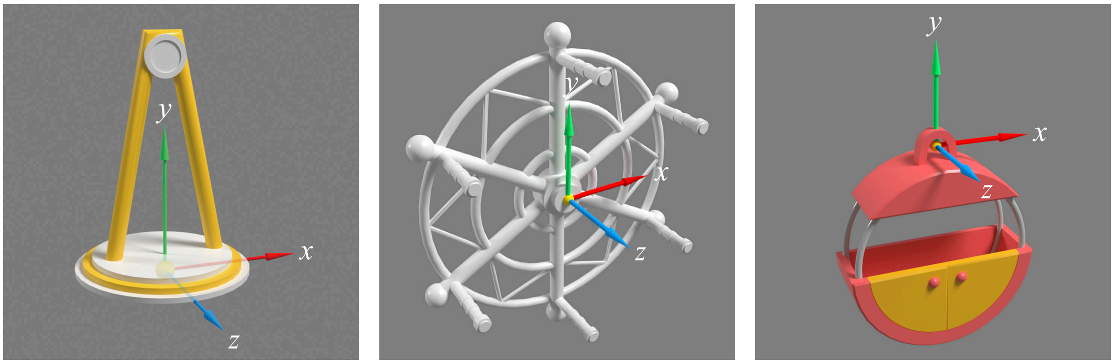
ウ．輪郭の形状が異なるため．

エ．ポリゴンの頂点や面の構成が異なるため．

d．図４は観覧車のモデルである．図５〈1〉～〈3〉はこのモデルを構成するパーツで，それぞれの中心位置とローカル座標軸を示している．図６はこのモデルの階層構造である．この観覧車のフレームを回転させつつ，ゴンドラが傾かないようにするためには，各パーツに対してどのような回転のアニメーション設定をするのが適切か．なお，解答群における回転とは，すべてローカル座標 z 軸の回転を指す．なお，子は親の移動値を引き継ぐものとする．



図４



〈1〉 支柱　　〈2〉 フレーム　　〈3〉 ゴンドラ

図５

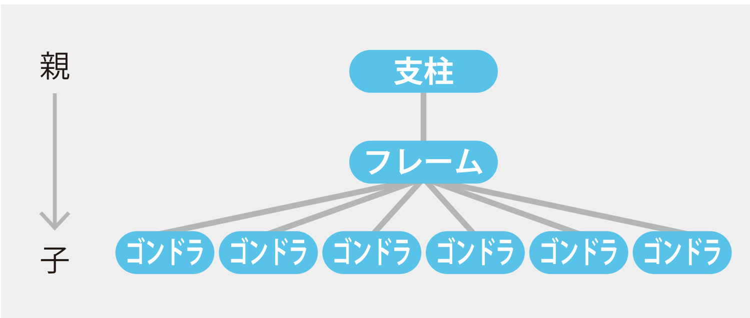


図６

【解答群】

ア．フレームは回転させず，ゴンドラをそれぞれ負方向に回転させる．

イ．フレームを正方向に回転させ，ゴンドラは回転させない．

ウ．フレームを正方向に回転させ，ゴンドラをそれぞれ負方向に回転させる．

エ．フレームを正方向に回転させ，ゴンドラもそれぞれ正方向に回転させる．

第５問

以下は，カメラワークに関する問題である．（１），（２）の問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

（１）図１はカットの被写体，セット，カメラの位置を示している．このカットを図２，図３の順でカメラワークのアニメーションを行い撮影した．ａ，ｂの問いに答えよ．

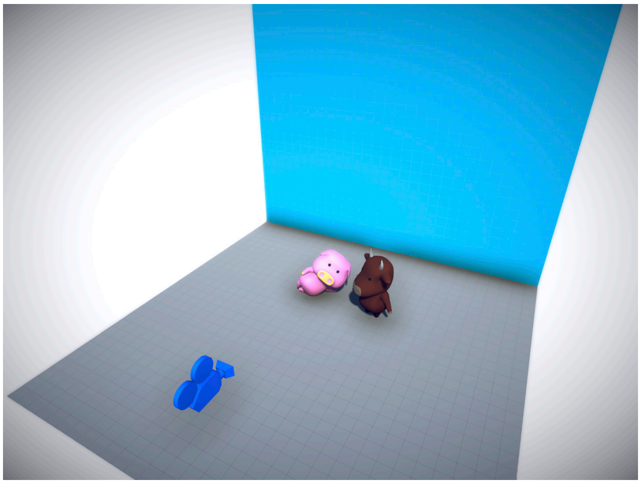


図１

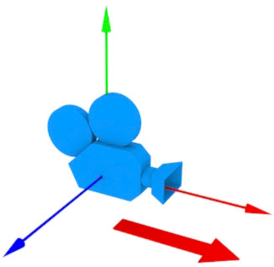


図２

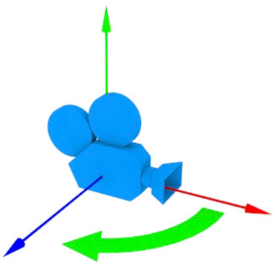


図３

ａ．図２，図３のカメラのアニメーションの手法の組み合わせとして，適切なものはどれか．

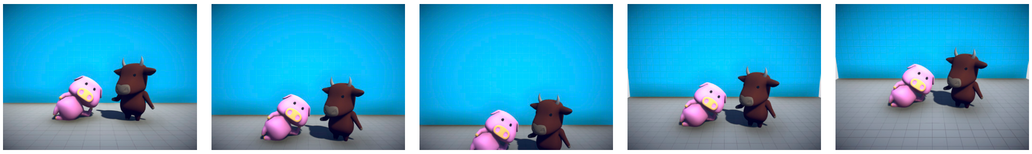
【解答群】

	図２	図３
ア	ティルト	パン
イ	ティルト	ドリーイン
ウ	ドリーイン	パン
エ	ドリーイン	ティルト

b．図２，図３の順にカメラのアニメーションを行ったとき，画面に映る画として，適切なものはどれか．なお，解答群**ア**～**オ**は，カットを一定の時間間隔で抽出し，左から順に並べたものであり，〈1〉～〈3〉は**図２**，〈3〉～〈5〉は**図３**の手法を用いて撮影されている．

【解答群】

ア．



〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉

イ．



〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉

ウ．



〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉

エ．



〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉

オ．



〈1〉 〈2〉 〈3〉 〈4〉 〈5〉

（２）**図４**は，ある意図で撮影されたカットの最初のフレームである．このカットについて**ａ，ｂ**の問いに答えよ．



図４

ａ．このカットのカメラワークの説明として，正しいものはどれか．

【解答群】

ア．ローアングルおよびミディアムショットで撮影している．
イ．広い画角およびフルショットで撮影している．
ウ．狭い画角およびクローズアップショットで撮影している．
エ．標準的な画角およびハイアングルで撮影している．

ｂ．**図４**のようなカメラワークにおける意図の表れをフレーミングとよぶ．以下の文章は，フレーミングについて述べたものである．文章中の［　　　］に適するものの組み合わせはどれか．

視覚的に魅力のある絵づくりをするために，何をどのように見せたいかという制作者の意図に基づいて，画像の形に［　①　］を切り取ることをフレーミングとよぶ．画面に収める［　②　］が同じでも，フレーミング次第で画面から受ける印象は異なる．

【解答群】

	①	②
ア	人物	画角
イ	時間	画角
ウ	アングル	要素
エ	空間	要素

第６問

以下は，ライティングに関する問題である．ａ～ｄの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

ａ．図１は，3灯のライトでライティングした画像である．ライトから落ちる影が多いため，補助的な光源2灯のライトの影を落とさないように修正した図はどれか．

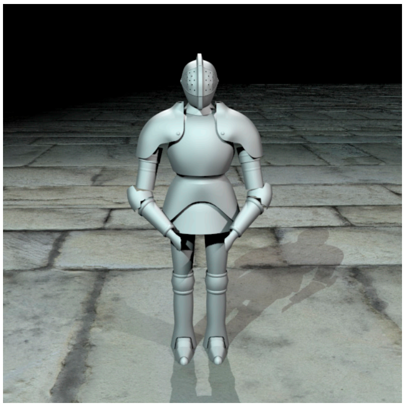
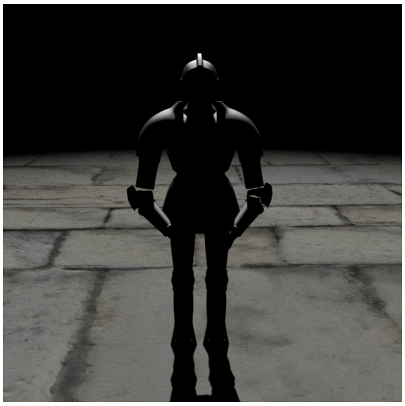


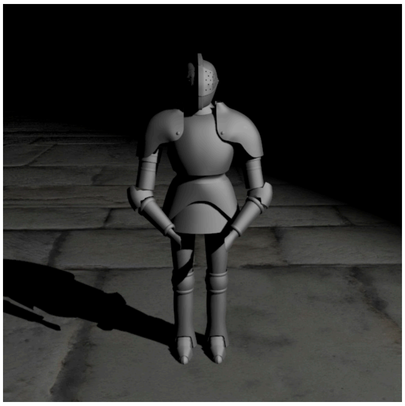
図１

【解答群】

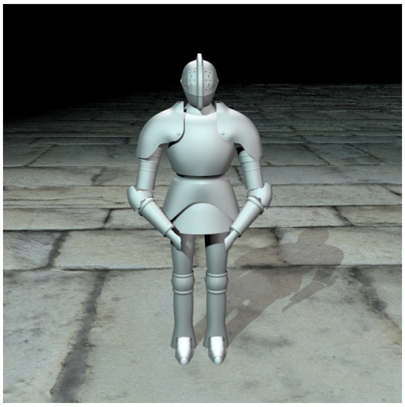
ア．



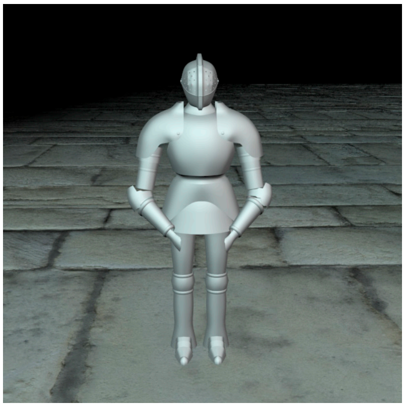
イ．



ウ．



エ．



b．図２は，方向性ライト1灯でライティングした画像である．方向性ライトの説明として，正しいものはどれか．

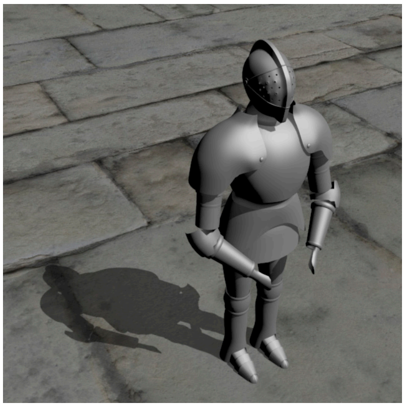


図２

【解答群】

ア．光が360度全方向に均等に進む．
イ．無限に遠い位置に置いたポイントライトと同様の効果を生むことができる．
ウ．本影と半影ができ，影がやわらかくなる．
エ．減衰の設定ができる．

c．図３は，RGB値がそれぞれ100％のライト1灯で照らしている．ライトのRGB値を変更し，図４を作成した．変更したライトの設定として，適切なものはどれか．なお，マテリアルは変えないものとする．

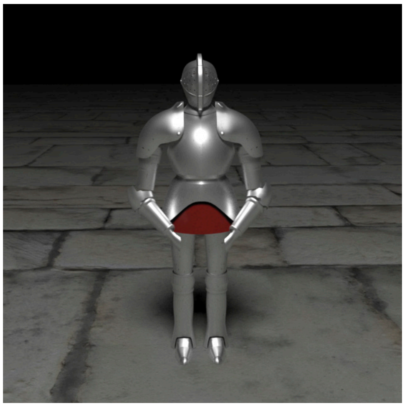


図３

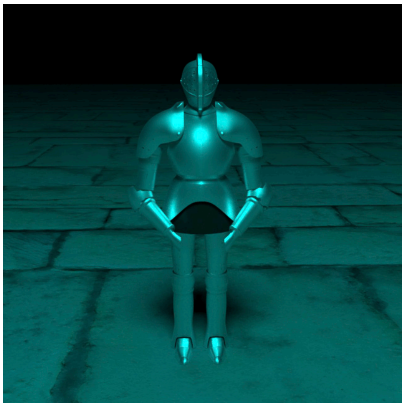


図４

【解答群】

ア．GとBを０％にした．　イ．Rを０％にした．
ウ．Gを０％にした．　エ．Bを０％にした．

d．三灯照明は，ライティング演出の基本となるもので，キーライト，フィルライト，バックライトの3種類からなり，それぞれにライトの役割がある．このうちフィルライトの説明として，正しいものはどれか．

【解答群】

ア．明暗のコントラストをやわらげるために使用する．
イ．キャラクタの周囲から当たる複雑な間接光を表現した手法である．
ウ．キャラクタの形状や色を表す基本となるライトで最も明るい．
エ．キャラクタの輪郭を強調し，背景から浮き上がらせる効果がある．

第７問

以下は，写真撮影とレタッチに関する問題である．ａ～ｄの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．なお，カメラはディジタル一眼レフカメラまたはミラーレス一眼カメラを使用するものとし，絞り，シャッタースピード，撮影感度などを個別に制御できるものとする．

ａ．被写体を画面のどこに配置するかで，写真の印象が大きく変わる．**図１**は，安定感があり，静的なバランスがとれるため，魅力的な被写体をじっくり見せたい場合に有効な構図である．この構図を何とよぶか．



図１

【解答群】

ア．対角線配置　　イ．三分割法　　ウ．センター配置　　エ．四分割法

ｂ．自動露出で撮影したところ，**図２**の写真が撮影されたが，**図３**のように被写体を明るくして撮影したい．そのための方法はどれか．

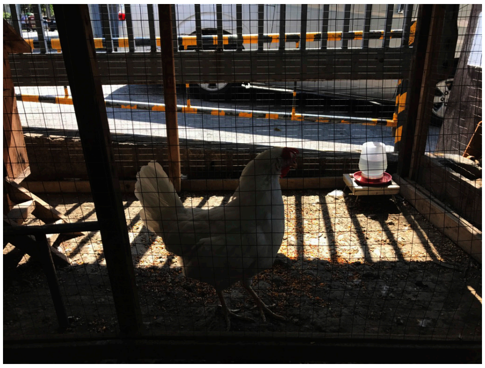


図２



図３

【解答群】

ア．フォーカス位置を被写体の奥にする．　　イ．フォーカス位置を被写体の手前にする．

ウ．露出補正をマイナスにする．　　エ．露出補正をプラスにする．

ｃ．図４の写真は，青が強く，色味に偏りがあったため，画像編集ソフトを用いて図５のように修正した．どのような処理を施したか．


図４


図５

【解答群】

ア．トーンカーブを用いて，図４のRGBすべてのチャネル（チャンネル）を同時に調整した．
イ．レベル補正を用いて，図４のRGB各チャネル（チャンネル）を個別に調整した．
ウ．図４の色空間を，CMYKからRGBに変更した．
エ．図４のファイル形式を，GIFからJPEGに変更した．

ｄ．画像合成ソフトでの合成処理をしやすくするために，ブルーバックやグリーンバックを利用して写真や映像を撮影することがある．背景が単一色のため，特定の対象物のみを簡単に選択し，抜き出すことができる．このように色や明るさの情報を利用して，特定の被写体を抜き出す処理のことを一般に何とよぶか．

【解答群】

ア．レベル補正　　イ．フレーミング　　ウ．モンタージュ　　エ．キーイング

第８問

以下は，遠近法，動き，文字組みに関する問題である．a～d の問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

a．図１は，道路上に立ってはるか向こうを見たときの景色を表している．実際の道路はどこまでも平行に延びているにもかかわらず，道路は地平線に向かって収束し，そこで交わるように見える（図中の赤丸部分）．このような交点を透視図法において何とよぶか．

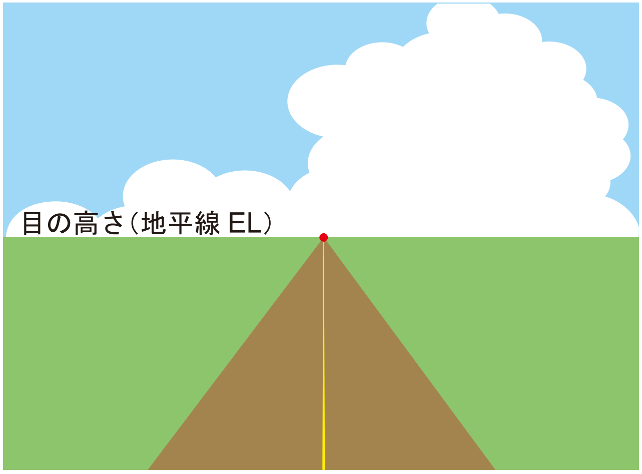


図１

【解答群】

ア．中点　　イ．起点　　ウ．接点　　エ．消失点

b．サッカーボールが直線上を転がるアニメーションを作成する際に，図２のような中割りを設定した．静止状態から静止状態へ動かす際に，始めと終わりはゆっくり動かし，それ以外は素早く動かすことでメリハリのある自然な動きを表現できる手法を何とよぶか．

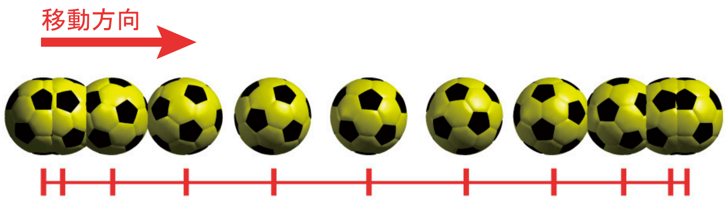


図２

【解答群】

ア．スローインスローアウト　　イ．ロトスコープ
ウ．フレームレート　　エ．仮現運動

c．図３の和文の書体をゴシック体に，欧文の書体をサンセリフ体に変更したい．適切な変更結果はどれか．

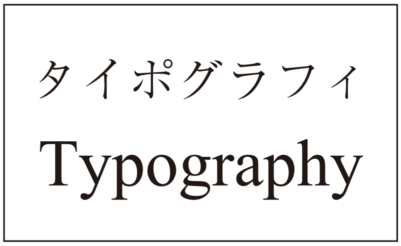
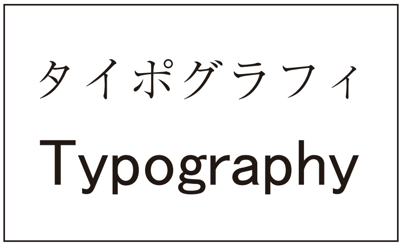


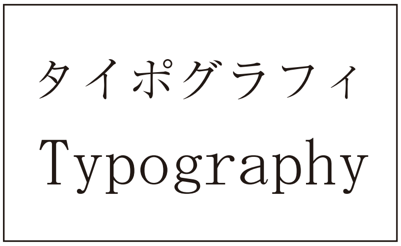
図３

【解答群】

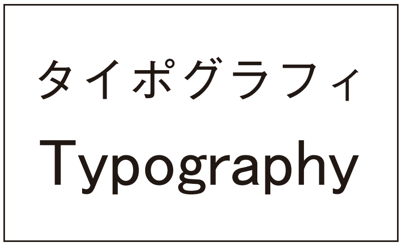
ア．



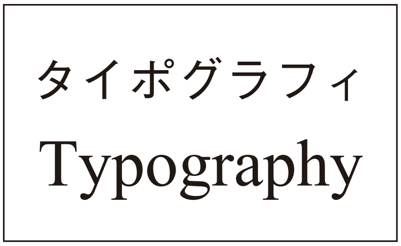
イ．



ウ．



エ．



d．図４は，横方向に組んだ文字組みの修正前と修正後の例である．修正後の文字組みに行われた処理として，適切なものはどれか．

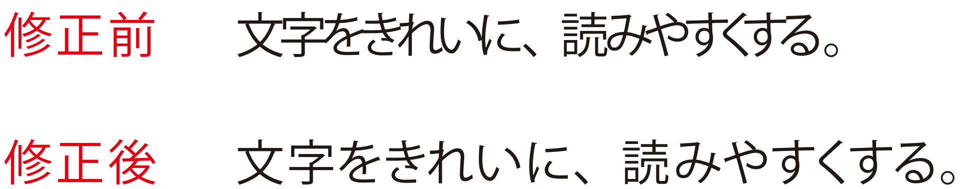


図４

【解答群】

ア．文字サイズを変更した．

イ．カーニングを行った．

ウ．禁則処理を行った．

エ．行間を変更した．

第９問

以下は，色の基本特性に関する問題である．ａ～ｄの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

ａ．解答群の画像のうち，背景色と図柄の色の色相差が最も小さいものはどれか．

【解答群】

ア．



イ．



ウ．

エ．

ｂ．図１の画像を図２のように変更した．色の三属性のうち何をどのように変更したか．

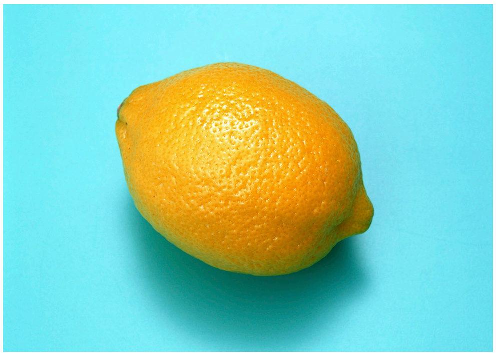


図１



図２

【解答群】

ア．明度を高くした．　　イ．明度を低くした．

ウ．彩度を高くした．　　エ．彩度を低くした．

c．以下の文章中の［　　　］に適するものの組み合わせはどれか．

色は特別な感情や印象と結びつく場合があり，色による温度の印象はその一例である．一般に**図３**のような色は［　①　］とよばれ，**図４**のような色は［　②　］とよばれる．



図３



図４

【解答群】

	①	②
ア	無彩色	補色
イ	補色	無彩色
ウ	暖色	寒色
エ	寒色	暖色

d．解答群の画像のうち，文字の視認性が最も高いものはどれか．

【解答群】

ア．

イ．



ウ．



エ．



第10問

以下は，ディジタル画像に関する問題である．a～dの問いに最も適するものを解答群から選び，記号で答えよ．

a．図１，図２はそれぞれ異なる表現方法で作成された画像である．図１は画素の並びで表現される画像であるため拡大するとジャギーが生じたりするが，図２は点や線，面の位置や長さなどの情報によって表現される画像であるため，拡大してもジャギーは生じない．図１のような表現方法を何とよぶか．

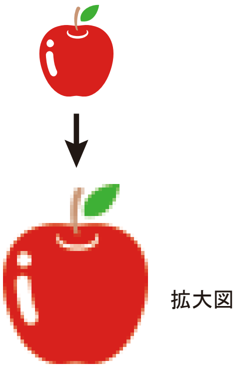


図１

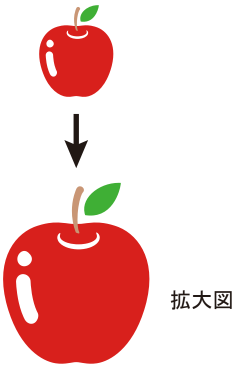
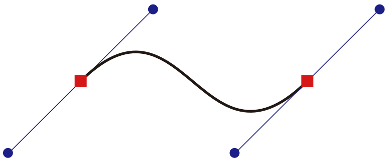


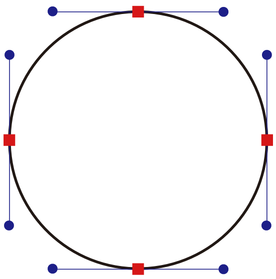
図２

【解答群】

ア．アンチエイリアシング　　イ．キーイング
ウ．ベクタ形式　　エ．ラスタ形式

b．図３の黒い線は，ベジエ曲線である．ベジエ曲線は，アンカーポイント（赤色の四角）と接線であるハンドル（青い線）を操作して描かれる．アンカーポイント，およびハンドルの端にある青点を制御点とよび，この制御点の配置でベジエ曲線の形が決まる．図３のように始点と終点をもつベジエ曲線とは異なり，図４のように始点と終点をもたないものを何とよぶか．


図３


図４

【解答群】

ア．オープンパス　　イ．クローズパス
ウ．パスデフォーム　　エ．方向線

c．図５のカラー画像を色の彩度をなくすことによってグレースケール画像に変更したい．適切な変更結果はどれか．



図５

【解答群】

ア．



イ．



ウ．



エ．



d．アナログデータをディジタルデータとしてコンピュータ内に取り込むときに必要な変換を何とよぶか．

【解答群】

ア．濃淡変換　　イ．投影変換　　ウ．A/D変換　　エ．D/A変換

注意事項　CGクリエイター検定の受験者は，第１問〈共通問題〉と第２問～第10問までを解答し，試験を終える際は，第１問〈共通問題〉を解答したか，必ず確認すること．

公益財団法人 画像情報教育振興協会は，画像情報分野の
『人材育成』と『文化振興』を行っています.

※活動の詳細につきましては協会Webサイトをご覧ください. https://www.cgarts.or.jp/

■教育カリキュラムの策定と教材の出版

■画像情報分野の検定試験の実施
CGクリエイター検定／ Webデザイナー検定／CGエンジニア検定／
画像処理エンジニア検定／マルチメディア検定

■調査研究と教育指導者支援

■Next Young Artist Award（NYAA）の主催

■展覧会・イベントプロデュース

CG-ARTS
公益財団法人 画像情報教育振興協会
www.cgarts.or.jp
〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22 tel：03-3535-3501